

PARTE-O

Preparando-se para a batalha

O próximo andar, Bridge, requer alguém com a habilidade Secret Hunt. Os itens desta fase não são muito viáveis, mas se quiser procure por um Sage Staff e uma Koga Knife. No próximo andar, Voyage, você poderá encontrar os itens Ragnarok, Robe of Lords e o Perseus Bow. O penúltimo andar da Deep



Dungeon é o Horror e guarda as melhores armas do jogo, que são: Maximilian, Grand Helmet e Venetian Shield. O último andar é o End, antes de ir nele, tenha certeza de levar um Mediator com a habilidade Solution. Se você quiser aprender a magia de evocação Zodiac, leve seu melhor Summoner.

Equipe-o com a habilidade de Time Mage, MP Switch. Quando entrar neste último andar, você encontrará um velho chamado Lucavi. Ele se transformará em um demônio e chamará mais inimigos.



PARTE-P

A décima terceira pedra do zodiaco

Antes de derrotar Elidibis, espere ele usar a evocação Zodiac em seu Summoner para poder aprendê-la. Vencendo Elidibis, você receberá a décima terceira pedra do zodiaco, Serpentarius. O personagem Byblos se unirá à sua equipe.

Tendo todos os andares da Deep Dungeon acessíveis, volte para o andar End levando um personagem com a habilidade Move-Find Item. Procure no topo da fase, onde Elidibis apareceu.



Existe quatro itens neste parte, que são: dois Elixirs, uma Chirjiroden e a Chaos Blade. Equipe todos os personagens com a habilidade Catch e vá para o andar Horror.

Os ninjas que você encontrará arremessarão uma grande variedade de armas para você pegar.

Se você estiver com seus personagens bem evoluídos, poderá pegar uma Chaos Blade. Voltando ao trajeto normal do enredo, prepare-se.



Seus personagens devem estar evoluídos até o nível 40. Vá ao Orbonne Monastery para ter algumas batalhas e salve seu progresso em um slot diferente.

PARTE-Q

Confronto final com a deusa Ajora

Na segunda batalha você enfrentará Rafel. Vencendo-o, Ramza será levado para Murond Death City e a passagem de volta será destruída. Seu próximo inimigo será Kletian e logo depois será Balk.

Vencendo estas batalhas, você irá para o Graveyard of Airships. Vornav usará a pedra do zodiaco para se transformar no demônio Hashmalum. Ao vencê-lo, ele se matará para ressuscitar a deusa Ajora. Você receberá a última chance de salvar seu progresso.

A deusa Ajora usou o corpo de alma para voltar à vida, mas Alma se livrará da posse de Ajora que se transforma em Altima. Ao causar

grande dano em Altima, ela revelará sua verdadeira forma. Quando você derrotar Altima, ela explodirá e tudo parece estar perdido para Ramza e seus amigos. Muitos acreditam que todos tenham morrido nesta batalha, mas assistindo ao final você entenderá muitos outros detalhes.



PARTE-L A aventura secreta

A Deep Dungeon é um local com dez andares, onde você poderá encontrar itens poderosos e enfrentar uma batalha a cada andar.

Você só poderá acessar este local quando passar por Murond Holy Place. Depois vá para o **Warjilis Trade City**. Quando você chegar,



Ramza ouvirá rumores sobre a Deep Dungeon. Quando sair da **cidade**, uma rota se abrirá levando à Deep Dungeon. Para deixar as coisas ainda mais desafiadoras, a Deep Dungeon é completamente escura.

Você poderá ver seus personagens e os inimigos, mas não pode ver o terreno. Os cristais deixados pelos personagens mortos irão iluminar as áreas, mas há outro modo para ver. Apenas use **ataques** de longa distância como armas de fogo, o Shock de Beowulf e Dispose de Worker 8.



PARTE-M Os perigos da Deep Dungeon

O que é mais desafiador nesta fase é que você não apenas terá que enfrentar os inimigos poderosos, mas terá que encontrar a saída de cada fase. Se você derrotar os inimigos antes de encontrar a saída, você voltará para o mapa do mundo e terá que enfrentar



os inimigos da fase.

A saída de cada fase é aleatória, mudando a cada jogo. A melhor **maneira** de encontrar a saída é usando a magia Chicken de Beowulf, para transformar o último inimigo em galinha. Continue usando esta magia quando o inimigo estiver quase voltando ao normal.

Enquanto isso, vasculhe a área mas você poderá cair em armadilhas. Você poderá pegar itens super legais se estiver usando a habilidade **Move-Find Item** e estiver com o atributo Brave muito baixo (use Rafa ou Beowulf para fazer este trabalho).



PARTE-N Encontrando equipamentos raros

Para abaixar o atributo Brave de seu personagem, use a habilidade Threaten do Mediator, ou Foxbird do Oracle.

Na fase Nogias tenha certeza de encontrar o item Save The Wueen Sword e equipe o mesmo em Agrias. A Blood Sword também poderá ser encontrada aqui. No terceiro an-

dar, Delta, procure o **Yoichi Bow** e o Mace of Zeus. No andar Valkyrie, você poderá encontrar os itens: Faith Rod, Kaiser Plate e Fairy Harp.

A Deep Dungeon se torna muito difícil no andar Mlapan. Neste andar você encontrará outra espada Excalibur, boa para Beowulf.

Aqui você também encontrará a melhor arma para os Ninjas, a Iga Knife (mas as armas Morningstar são mais fortes). O próximo andar se chama Tiger. Aqui você poderá pegar a Blast Gun, a melhor arma do jogo. Os itens Secret Clothes, Cursed Ring e Elixir também podem ser **encontrados** aqui.



PARTE-I Trazendo um guerreiro de outra época

Entre no bar e ouça o rumor "Cursed Island". Quando fizer isso, uma rota se abrirá para o **Nelveska Temple**. Compre alguns Softs antes de ir para lá. Antes de entrar na batalha, escolha um personagem que tenha a habilidade Jump e equipe-o com a habilidade Move-Find Item.



Só então vá para Nelveska Temple. Ao entrar nesta área você será atacado por Worker 7. **Destrua-o** para receber uma pedra do zodíaco. Ao tentar sair de Nelveska Island, Beowulf usará a Zodiac Stone que pegou para trazer Reis à sua forma humana. Agora volte para Goug e **Besrodio** colocará a pedra em sua nova máquina do tempo. Esta máquina trará o personagem Cloud do jogo Final Fantasy VII. Sem entender o que aconteceu, Cloud sairá em busca de seu inimigo Sephiroth.



PARTE-J Encontrando a arma Materia Blade

Siga para Zarghidas Trade City. Quando você entrar neste local, encontrará Aerith sendo atacada por ladrões.

Cloud chegará a tempo para salvá-la, mas ele não tem equipamento. Você terá que ajudá-lo. Ao vencer a batalha, Cloud se unirá à sua equipe.

Cloud tem todos os ataques Limit Breaks que ele usa no jogo Final Fantasy VII, mas você terá que encontrar a sua espada



Materia Blade. Equipe a **habilidade Move-Find Item** em algum personagem e vá para Bervenia Volcano. Entrando em uma batalha nesta região, use o personagem que tenha a habilidade Move-Find para chegar ao topo da montanha. Lá você encontrará a Materia Blade.

Vença a batalha e equipe a arma encontrada em Cloud. Cumprindo estes eventos, sua próxima parada será Murond Holy Place.



PARTE-K Os mensageiros da destruição

Chegando em Murond, você participará de uma série de **batalhas**. A primeira delas será fora da igreja, depois enfrentará Vormav, Rafel e Kletian.

Esta batalha não é muito difícil, apenas coloque seus personagens mais poderosos para lutar. Quando entrar na capela, você enfrentará Zalbag possuído, além de um Ultima Demon e dois Archaic Demons.

Será uma batalha difícil, portanto use seus personagens mais fortes. Vencendo esta batalha, você encontrará com Funeral, que estará quase morrendo e dirá que Vormav está indo para o Orbonne Monastery.

Estando no mapa do mundo, uma nova rota entre Murond e Goug Machine City se abrirá. Logo que for para o Orbonne Monastery, você entrará na última série de

batalhas. Mas ainda há um evento opcional muito interessante para cumprir neste momento, mas a Deep Dungeon deverá estar acessível.



PARTE-F O confronto com o Marquês Elmdor

As assassinas usam ataques muito fortes. Mate as assassinas e elas se transformarão em demônios, espere estes demônios usarem a magia Ultima em Ramza e ele aprenderá se sobreviver ao ataque. Se não conseguir tal façanha, concentre seus ataques em Elmdor e ganhando, você irá ao porão e terá outra batalha com ele, mas desta vez ele estará transformado em um demônio.

Meliadoul o ajudará nesta batalha.



Acabando com a criatura, você receberá mais uma pedra do zodiaco e Meliadoul se unirá à sua equipe. Limberry Castle se tornará uma área normal do mapa, mas quando você tentar sair da cidade verá algumas cenas.

Em seguida verifique o mapa para notar que o Igras Castle ficou vermelho, vá para lá. No caminho, pare em Gariland e compre Jade Armlets. Em Igras, Ramza abrirá o portão, mas quando entrar no castelo ele irá direto para uma batalha.



PARTE-G A aventura do cavaleiro Beowulf

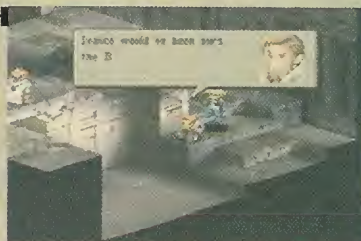
Leve Agrias, Orlandu e Meliadoul para não ter problemas com Dycedarg. Vencendo a batalha você resgatará Zalbag. Mas Dycedarg se transformará no demônio Adramelk e matará Zalbag.

Você terá que lutar com este demônio e vencendo-o, receberá mais uma pedra do zodiaco. Feito isso, chegou o momento de realizar os eventos paralelos para pegar personagens secretos, mas o personagem Mustadio deve estar vivo em seu grupo.

Vá para Goug e fale com Besrodio (o pai de Mustadio), ele vai lhe mostrar uma bola de ferro que encontrou. Depois vá para Goland

Coal City e ouça os rumores "Ghosts of Colliery". Em seguida saia do bar e vá para Lesalia. Entre no bar e Ramza ficará descobrindo mais sobre o trabalho.

Quando estiver saindo, Beowulf aparecerá e se unirá à sua equipe.



PARTE-H O poderoso guerreiro Worker 8

Voltando ao mapa, note que a Goland Coal City se tornou vermelha. Antes de ir para lá, volte para Lesalia e compre itens melhores para Beowulf. Equipe a Yin-Yang Magic como a segunda habilidade dele. Só então vá para Goland, onde você será forçado a entrar na Colliery Mines.

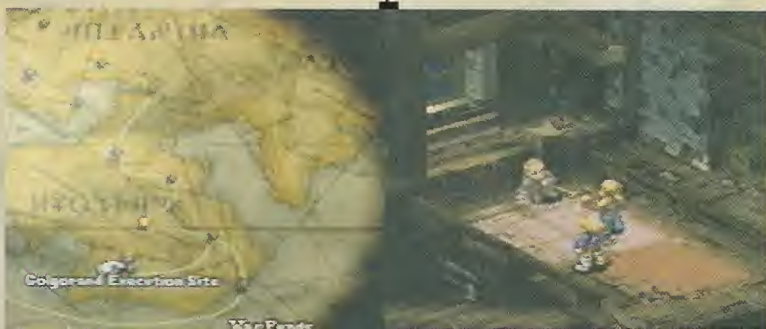
Você terá que lutar por três andares antes

de chegar aos esgotos. Quando finalmente chegar aos esgotos, você encontrará Holy Dragon Reis que estará sendo atacada por alguns demônios. Conseguindo salvá-la, Beowulf e Reis irão se unir ao seu grupo e você receberá uma pedra do zodiaco.

Agora volte para Goug, o pai de Mustadio colocará a pedra do zodiaco na bola de ferro



que se transformará no personagem Worker 8. Este robô finalmente se unirá a você e quando estiver saindo da cidade, o pai de Mustadio dirá que tem outro experimento que precisa de outra pedra do zodiaco. Então vá para o Zeltennia Castle.



PARTE-C Conflitos na família Beoulve

Siga para Bethla Garrison e escolha entre atacar pela muralha do sul ou norte (cada uma contém uma batalha diferente). Não importa a batalha que escolher, vencendo-a a cena mudará para **Zalbag** e seu irmão Dycedarg.



A água dos poços foi envenenada e todos estão morrendo, inclusive o rei Larg. Dycedarg acaba se revelando o traidor que Ramza havia dito, quando Zalbag o vê matando o rei Larg e **desmaiando** em seguida. Sua próxima batalha será na represa, onde as comportas devem ser abertas.

Salve seu progresso em um slot diferente e continue. Nesta batalha você terá que abrir a comporta da represa (você pode atrair os inimigos para diante da represa e abrir a comporta para acabar com todos de uma só vez).



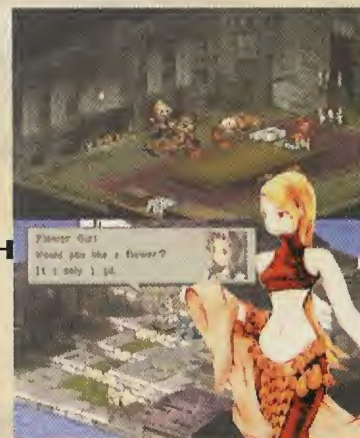
PARTE-D Encontrando a jovem misteriosa

Abrindo a comporta da represa, Olan e Balmafula salvarão Orlando, que então se unirá a seu grupo. **Delita** acaba com o príncipe Goltana e coloca a culpa em Cid (Orlando). Uma cena indicará para você ir à Limberry, para resgatar Alma. Um novo caminho se abrirá.



Volte para Bervenia, lá você encontrará novos equipamentos, faça o mesmo quando chegar em Zeltania. Sua próxima parada será Zarghidas Trade City. Nesta cidade você encontrará a personagem **Aerith** do jogo Final Fantasy VII. Compre uma flor dela e depois entre na cidade. Vá para Germinas Peak, onde terá que enfrentar alguns inimigos.

Antes de ir para a próxima parada, entre em uma batalha aleatória em germinas Peak com a habilidade Move-Find Item disponível em algum personagem. Tenha certeza que o personagem que estiver com esta habilidade tenha o status Brave muito baixo.



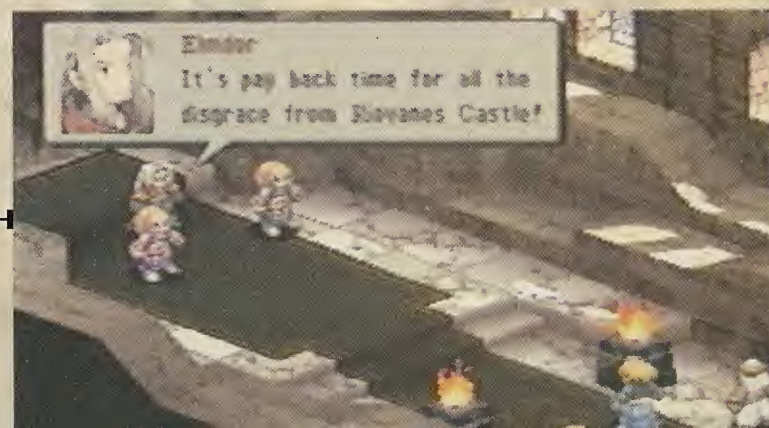
PARTE-E Batalhando com os espíritos

Salve seu progresso e vá para o topo do lugar, onde encontrará o Vanish Mantle (ele o torna invisível, mas caso encontre um Potion dê loading no último Save para recomençar esta batalha). Sua próxima parada será Poeskas Lake.

Você encontrará inimigos mortos-vivos, vencendo-os você verá uma cena com Dycedarg. Depois disso, o caminho para Limberry Castle estará acessível. A primeira batalha neste castelo será nos portões de entrada. Vencendo, aparecerá uma cena com **Elmdor**.

Antes de continuar, salve seu progresso em um slot diferente e deixe Ramza com a

profissão Squire e equipe o Angel Rings em todos os personagens que pretende levar para a batalha. Se você quiser aprender a habilidade **Ultima** da profissão Squire, prepare Ramza para uma batalha muito difícil.



CAPÍTULO IV: SOMEBODY TO LOVE

Desfazendo o grande mal

Neste último capítulo **Ramza** conversará com Rafa e Malak para saber onde Alma poderia estar. Enquanto isso, ocorrerá uma cena entre Olan e seu pai Orlando. Eles planejam dar um fim a esta guerra, mas não podem se expor ao ini-

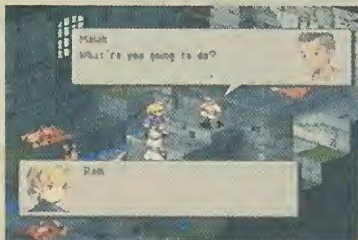


migo. Tudo indica que Orlando está bem intencionado, pois ele é o único que pensa no sofrimento do povo não entendendo a atitude de seus companheiros. Confira a seguir o desfecho deste super jogo, onde ainda há muito a se explorar.



PARTE-A Enfrentando a irmã de Izlude

Você voltará para o mapa do mundo, aproveite para comprar novos equipamentos e itens. Procure evoluir mais seus personagens e habilitar as profissões restantes. A profissão **Squire** de Ramza ganhou uma nova habilidade e você poderá aprender a habilidade Ultima se tiver aprendido todas as outras.



Visite o Bar das cidades e procure por mais tesouros, salve seu progresso e vá para Doguols Pass. Haverá uma **batalha** fácil neste lugar, ao vencê-la siga para Bervania Free City, mas antes equipe a habilidade Maintenance em todos os personagens possíveis ou Arrow Guard para os que não tiverem a habilidade anterior.

Nesta cidade você terá uma batalha contra **Meliadoul**, a irmã de Izlude. Esta guerreira estará acompanhada, concentre seus ataques em Meliadoul e ela fugirá.



PARTE-B A revelação dos planos de Delita

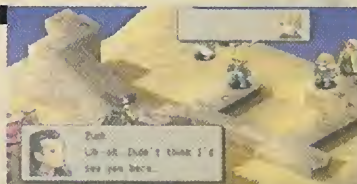
Siga para Finath River e prepare-se para enfrentar muitos monstros poderosos (especialmente chocobos). Ao vencer esta batalha, você verá uma cena de Ramza e Delita conversando na igreja.

Delita **revela** que sua missão é matar Orlando e Goltana, mas não exatamente do

jeito que Ramza imagina.

Além disso, Delita revelará que está usando Ovelia para realizar suas intenções de se tornar rei e pertencer à nobreza. Pouco depois Zalmó aparecerá e Delita se unirá a sua equipe. Procure acabar com Zalmó para vencer esta batalha.

Em seguida Delita apresentará Balmafula, a mulher que o está ajudando. Logo em seguida Ramza irá embora. Salve seu progresso e siga para o Bed Desert. Aqui você encontrará o guerreiro **Balk**, ele envenenará todo o seu grupo. Use um Antídoto e concentre seus ataques em Balk. Ao vencê-lo, acontecerá uma cena onde Orlando está sendo acusado de traição e será preso por conspirar contra o rei Goltana.



PARTE-F Encontrando os irmãos Malak e Rafa

Você terá que salvar **Rafa** dos guerreiros de Riovanes, já que Malak acredita que sua irmã é uma traidora.

Antes de entrar no Riovanes Castle, salve seu progresso em um slot diferente. Acontece-



rá uma cena onde os nobres estão conversando, mas há um desentendimento entre eles, no qual **Vormav** se irrita ainda mais ao saber que seu filho perdeu uma das pedras do zodiaco.

Ao tentar um acordo, Vormav se transforma em um demônio e mata a todos, inclusive seu próprio filho. Enquanto isso, na entrada do castelo, você encontrará Malak. Nesta batalha, derrote a todos e Malak fugirá, sendo seguido por Rafa.

Aparecerá um sobrevivente do ataque do demônio e você poderá entrar no castelo. Na cena seguinte, Alma estará no calabouço e ouvirá gritos.



PARTE-G Enfrentando o demônio Velius

Um dos guardas abrirá a porta para avisar sobre um demônio e a manda escapar. Antes da batalha começar, é bom você estar bem evoluído com Ramza, equipado com as habilidades Auto Potion, Move HP UP e muitos X-Potions estocados.

Você terá uma batalha solo contra **Wiegaf**. Ao conseguir vencê-lo, ele se transformará e evocará mais demônios para a batalha. Seus personagens devem estar com as mesmas ha-



bilidades de Ramza e bem evoluídos, ou não vencerá o demônio **Velius**. Esta é a batalha mais difícil de todo o jogo, conseguindo vencê-la aparecerá uma cena onde Alma encontra o filho de Vormav, que morre pouco depois de entregar uma pedra do zodiaco.

Vormav levará Alma, que deixara a pedra do zodiaco cair. Na próxima batalha, Rafa estará no telhado do castelo e Malak aparecerá para ouvir a verdade que sua irmã tentava lhe dizer.



PARTE-H O Marquês Elmdor e as assassinas

Barinten, o mentiroso que iludiu Malak, tentará matar Rafa. Mas Malak morrerá no lugar de sua irmã. Ramza aparecerá em seguida, mas duas assassinas também surgirão em companhia do **Marquês Elmdor**.

Esta batalha é um pouco difícil, pois você terá que proteger Rafa a qualquer custo. Se tiver um Ninja em sua equipe, será bem mais fácil vencer esta batalha. Mate uma das as-



sassinas e o Marquês Elmdor fugirá.

Após a batalha, **Rafa** sentirá a força da pedra do zodiaco que carrega consigo e a usará para trazer Malak devolta à vida. Em seguida, Ramza entrará na sala onde Alma foi

sequestrada por Vormav e encontrará mais uma pedra do zodiaco. Malak e Rafa se unirão à sua equipe e ajudarão a resolver os mistérios da deusa Ajora e das pedras do zodiaco, encerrando o terceiro capítulo.



PARTE-C A invasão do Orbonne Monastery

De volta ao mapa, compre muitos Hi-Potions ou X-Potions, se já os tiver habilitados, além de Phoenix Downs e equipamentos, depois salve seu progresso e vá para o Orbonne Monastery.

Ao chegar na biblioteca subterrânea, Alma encontrará o padre Simon caído. Depois de explicar que o Orbonne Monastery foi invadido, e que o nobre Funeral está pretendendo ganhar a

confiança do povo para criar seu exército, Ramza ouvirá vozes.

Salve seu progresso em um slot diferente do Memory Card e a seguir leve seus melhores personagens na batalha, pois você terá que derrotar todos o inimigos.

Ao vencer esta batalha, a seguinte será contra Izlude que é muito forte. Leve personagens com ataques a longa distância e equipados com armaduras.



PARTE-D A transformação de Wiegraf

Durante a batalha, Izlude dará detalhes do por que reunir as pedras do zodiaco, pois o plano é ressuscitar a deusa Ajora para criar o mundo de deus. Mas para isso, centenas de pessoas devem morrer o motivo

pelo qual a guerra está sendo usada. Ao derrotar Izlude, ele fugirá para procurar a pedra do zodiaco.

Logo em seguida, Alma será **sequestrada** por Izlude e Wiegraf ficará para impedir Ramza e seus amigos. Esta batalha exigirá muita paciência, pois Wiegraf sobreviveu àquela explosão junto com Delita e está muito mais forte. Concentre seus ataques nele e vencendo a batalha, Wiegraf fugirá muito ferido.

Do lado de fora do Orbonne Monastery, ele estará prestes a morrer mas a pedra do zodiaco que ele carrega lhe dará uma segunda chance incorporando-o ao demônio Velius.



PARTE-E O caminho para Yardow Fort City

Após a partida de Velius, o padre Simon aparecerá para entregar o livro Germonik, que explica com detalhes sobre a deusa Ajora e sua ligação com as pedras do zodiaco.

Pouco depois da morte de Simon, Ramza será parado por um estranho que pergunta se ele leu o livro Germonik (responda a primeira opção). Indo para qualquer lugar do mapa,

você verá uma cena com **Delita e Ovelia**. Em seguida, compre novos equipamentos e itens para ir até Grog Hills. Você enfrentará uma batalha contra alguns ladrões. Ao acabar com todos, você se encontrará com Olan. Ele quer se aliar a Ramza para evitar a guerra e depois irá embora. Seu próximo objetivo Yardow Fort City. Aqui você encontrará Malak e Rafa, dois irmãos com poderes misteriosos.



CAPÍTULO III: THE VALIANT

As treze pedras do zodíaco

O terceiro capítulo começa com os primeiros resultados da guerra: a morte de centenas de pessoas. Apenas uma pessoa está preocupada com a sobrevivência dos refugiados e com a economia dos reinos. Gran-



de parte dos muitos refugiados podem ser enviados para os campos de batalha, ou morrerão por traição. Enquanto isso, a fome se alastra por todos os reinos e são poucos os lugares onde os vestígios da guerra ainda não chegaram.



PARTE-A Salvando o filho de Orlandu

Voltando ao mapa, atualize seus personagens com novos equipamentos. Evolua um pouco seus personagens e procure aprender a habilidade Secret Hunt do Thief, pois você poderá trocar as peles de monstros

por itens nos Fur Shops.

Após evoluir seus personagens, siga para Goland Coal City, onde encontrará um jovem chamado Olan sendo atacado por muitos bandidos (ele descobriu o esconderijo dos bandidos por acaso). Ramza e seus amigos chegarão e ajudarão Olan. Esta batalha não apresentará muitas dificuldades.

Ao vencê-la, Olan fica surpreso ao saber que Ramza é da família Beoulve mas em seguida ele vai embora. Sua próxima parada será em Lesalia Imperial Capital, onde Ramza encontrará seu irmão Zalbag.



PARTE-B O traidor da família Beoulve

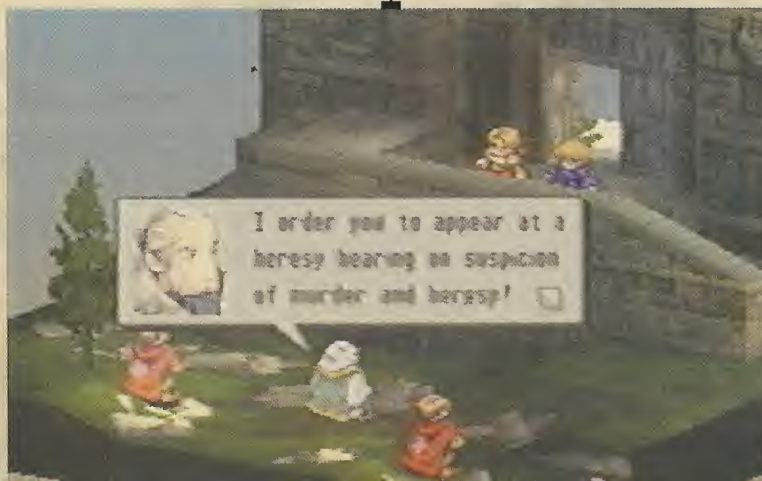
Ramza perguntará se ele pode parar a guerra, alegando que é tudo uma maneira de jogar o reino de Larg e Goltana um contra o outro.

Zalbag não acreditará ao saber que seu irmão Dycedarg é o autor desta trama. Assim que você sair da cidade, encontrará Alma. Ele falará sobre as atitudes de Delita seqüestrar a princesa e depois salvá-la.



Pouco depois da conversa, Zalmo, o caçador de hereges, aparecerá para levar Ramza, acusando de matar o Cardeal Draclau para roubar a pedra do zodíaco e entregá-la ao demônio. Uma batalha terá início e Alma se unirá à sua equipe.

Você pode acabar com a luta matando Zalmo. Feito isso, Ramza está disposto a descobrir qual a ligação de Delita com a igreja. Alma quer ir com Ramza, pois ela sabe como entrar na biblioteca subterrânea da igreja, onde se encontra uma das pedras do zodíaco.



PARTE-F Forjando uma execução

Sua próxima parada será em Bariaus Valley, onde Agrias está sendo perseguida. Proteja Agrias e mate todos os inimigos para descobrir que a princesa Ovelia será executada, por isso precisam se apressar. Agrias se tornará uma personagem controlável, atualize seus equipamentos e evolua seus personagens o mais que puder. Só então vá para **Golgorand Execution Site**.

Seu grupo chegará antes da execução, mas então Gafgarion revela que tudo isso era uma farsa para atraí-los. Esta batalha será um pouco difícil, portanto salve seu progresso antes de entrar nesta batalha. Ao vencê-la, você terá acesso ao Lionel Castle mas verá uma cena onde Delita está com a princesa Ovelia. Em seguida o Cardeal Draclau aparecerá com um homem chamado Vormav. Este revela que a princesa Ovelia verdadeira morreu a muito tempo e usaram uma jovem para substituí-la (nem mesmo a falsa princesa sabia disso).



PARTE-G O segredo da princesa Ovelia

Todos estão dispostos a fazer a falsa princesa Ovelia assumir o trono para concretizarem seus ideais. Chegando ao portal de Lionel Castle, Ramza será **encurralado** por Gafgarion (é bom você ter evoluído seus personagens, pois esta batalha será muito difícil). Com Ramza você terá que abrir o portão, para isso você terá que sobreviver aos ataques de Gafgarion e chegar na alavanca de madeira na parede abaixo. Além disso, você terá

que acabar com todos, inclusive Gafgarion.

Conseguindo vencer esta batalha, salve seu progresso em um slot diferente no Memory Card (caso você esteja fraco demais para vencer as batalhas seguintes, use o save anterior para evoluir e continuar).

Na batalha seguinte você enfrentará o Cardeal **Draclau**, que após falar algumas de suas verdadeiras intenções, usará uma das pedras do zodiaco para se transformar no demônio **Queklain**.



PARTE-H Enfrentando o demônio Queklain

Este inimigo é muito poderoso, portanto é bom você ter evoluído bastante para aprender as habilidades Auto Potion, além de ter muitos Hi-Potions ou X-Potions em seu estoque. Leve personagens que ataque de longe, além de um Chemist com todas as habilidades para usar em caso de emergência.

Ao vencer **Queklain**, ele explodirá e a pedra do zodiaco voltará ao normal. Na cena seguinte, dentro do castelo de Zeltania, Delita se apresenta ao nobres alegando ter cumprido sua missão de resgatar a princesa Ovelia. Ele também trouxe um prisioneiro, o qual confessa que um dos nobres presentes no recinto

foi o mandante do crime. O ministro Gelwan se manifestará alegando que é inocente, mas Delita o julga **culpado** por traição e o mata.

Desta forma se encerra o segundo capítulo, onde a falsa princesa está sendo manipulada para assumir seu lugar no trono. Mas muitos alegavam que a princesa Orinas era a verdadeira princesa a assumir o trono. Assim começa o que viria a ser a Guerra dos Leões.

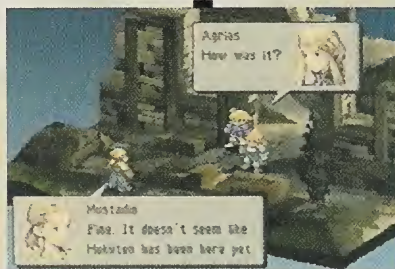


PARTE-C Encontrando o jovem Mustadio

Seu próximo objetivo será Bariaus Hill, onde Ramza escutará uma conversa entre Agrias e a princesa Ovelia a respeito de Alma.

Após a conversa, entre novamente em Bariaus Hill para entrar em uma batalha difícil se você não levar alguns Archers. Após a batalha, você verá uma cena da conversa entre Gafgarion e Dycedarg. Tudo indica que o irmão de Ramza está tramando algo maior que uma guerra.

Na cena seguinte,



Ramza e seus amigos chegarão ao Lionel Castle. Lá eles encontrarão o Cardeal Draclau, que contará sobre a lenda das pedras do zodíaco, onde doze guerreiros lutaram contra o demônio Lucavi. No entanto, o Cardeal Draclau afirma que isto não é lenda e Mustadio mostra uma das doze pedras do zodíaco. Ele pode criar armas poderosas usando a força desta pedra, por isso a Bart Company capturou seu pai para forçá-lo a entregar a pedra.



PARTE-D Os capangas da Bart Company

Ramza decide ajudar Mustadio, deixando Agrias e a princesa Ovelia com o Cardeal Draclau.

Voltando ao mapa, atualize o equipamento de seus personagens e siga para Zigolis



Swamp, onde enfrentará alguns monstros em uma pântano envenenado.

Não entre na água e se você quiser ganhar esta batalha facilmente, use Phoenix Down e magias de cura nos inimigos (eles são mortos-vivos e serão destruídos). Em seguida vá para **Goug Machine City**, onde Mustadio pedirá para se encontrar com Ramza em um lugar com pouca gente.

Ramza estranha o atraso de Mustadio, que chegará em seguida acompanhado do bando **Bart Company**. Rudvich é o líder e pedirá a pedra do zodíaco, ameaçando Besrodio, o pai de Mustadio.



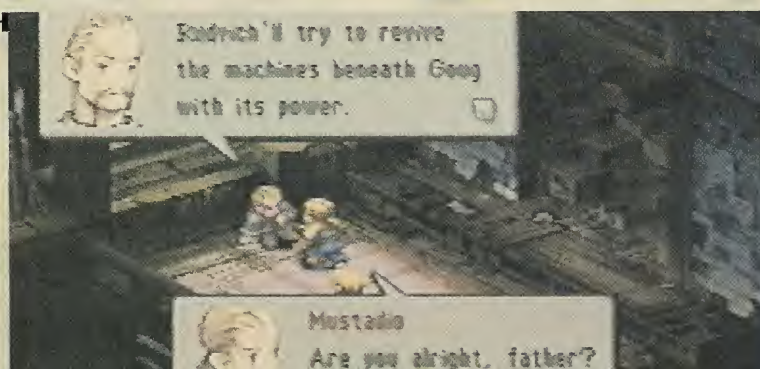
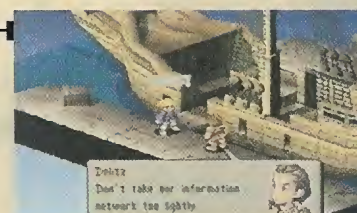
PARTE-E O resgate de Agrias e Ovelia

Sem alternativa, Mustadio mostra onde escondeu a pedra do zodíaco e em seguida você terá uma batalha. Vencendo-a, Mustadio conversará com seu pai e dirá que a pedra que entregou era falsa. A vida de Agrias e da princesa Ovelia correm perigo, já que a Bart Company se dirige para o Lionel Castle.

Tudo indica que o Cardeal Draclau é um dos que pretende reunir as pedras do zodíaco para criar uma nova guerra. Mustadio se tornará um personagem controlável e você viajará de navio por trás do Lionel Castle, para evitar qualquer confronto. Mas em seu caminho estará Warjilis Trade City, onde Ramza

encontrará **Delita**.

Ele dará alguns conselhos para Ramza a respeito de salvar a princesa Ovelia e irá embora. Atualize o equipamento de seus personagens e siga para Bariaus Valley, onde verá uma cena da conversa de Gafgarion com o Cardeal Draclau e Rudovich.



CAPÍTULO II: THE MANIPULATOR & SUBSERVIENT

A ambição dos reinos

Voltando ao presente, Ramza explicará a Gafgarion e aos demais quem é Delita.

Agrias precisará encontrar a princesa Ovelia o quanto antes e precisará de toda ajuda possível. Sem a princesa, uma nova guerra poderá acontecer e to-



dos os reinos entrarão em conflito, culpando uns aos outros por conspirarem. Ainda que a verdadeira intenção de Delita não seja previsível, Ramza acredita que seu amigo tenha um bom motivo para fazer o que fez. Enquanto isso, **Agrias** terá que correr contra o tempo.



PARTE-A O reencontro com Delita e Ovelia

Sua próxima parada será Araguay Woods, onde encontrará o chocobo **Boco** sendo atacado por goblins. Salve-o dos goblins (escolha a segunda opção), para Boco entrar em sua equipe. Evolua seus personagens e compre alguns Hi-Potions e Phoenix Downs, caso



tenha habilitado as habilidades necessárias. Tire os equipamentos de Gafgarion e depois vá para Zirekile Falls.

Nesta região estará **Delita** e a princesa **Ovelia** sendo cercados por alguns cavaleiros Hokuten. Sabendo da recompensa, Gafgarion se unirá aos inimigos e você terá que enfrentá-lo. Delita dirá a Ramza que os Hokuten planejam matar a princesa para criar uma nova guerra. Para vencer esta batalha, você terá de proteger a princesa Ovelia.

Durante a batalha Delita dirá que não sequestrou a princesa por dinheiro, mas sim para protegê-la.



PARTE-B A traição de Gafgarion

Gafgarion dirá o contrário para confundir Ramza. Ao fim da batalha, Delita pedirá para proteger a princesa, mas Agrias não permitirá.

Sua próxima parada será em Zaland Fort

City, onde encontrará um jovem chamado **Mustadio**. Ele estará sendo perseguido por bandidos. Independente de ajudá-lo ou não, ele entrará em sua equipe. Ao vencer a batalha, Mustadio contará sobre uma civilização

perdida onde a deusa Ajora viajava com caravelas flutuantes e humanos robôs nas cidades. Mustadio também mostrará sua arma, um tipo de pistola mágica que ataca a longa distância. Por causa dos conhecimentos de Mustadio que a **Bart Company** o estava perseguindo, então ele precisa ver o Cardeal da cidade de Lionel para resgatar o seu pai.



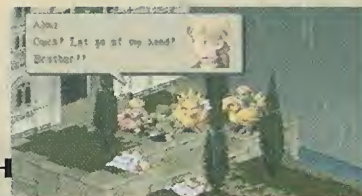
PARTE-F O seqüestro de Teta

Durante a batalha ela e Albus comentam a respeito de suas crenças, onde Albus afirma que os nobres são criaturas de Deus e os pobres não passam de meros animais. Miluda acredita que todos os homens são iguais perante Deus. Ao vencer a batalha, Delita e Ramza ficarão em dúvida se Miluda é



realmente sua inimiga e deixa a mulher fugir. Em seguida acontecerá uma cena onde o castelo da família de Ramza estará sendo invadido e a irmã de Delita será seqüestrada. Dycedarg acusará os Death Corps.

Antes de voltar ao castelo, tire todos os equipamentos de Albus. Ao saber do seqüestro de Teta, Delita ficará furioso. Teta é sua única família e ele fará de tudo para recuperá-la. Albus não concorda com a atitude de Delita, por em risco várias vidas para salvar sua irmã.



PARTE-G Os verdadeiros traidores

Após o confronto, saia de Igras Castle para ver uma cena onde Delita e Ramza decidirão salvar Teta. Aproveite para habilitar novas profissões e habilidades, só então vá para Lendia Plateau.

Chegando na região, Miluda aparecerá com novos companheiros. Derrote a líder Miluda para vencer esta batalha, mas antes ela deixará Delita indeciso em seus ideais de servir os nobres. Ramza não entende por que ela preferiu morrer lu-



tando ao invés de desistir. Em seguida vá para Fovoham Plains, onde Wiegaf estará com a irmã de Delita, que foi seqüestrada por engano, e receberá a notícia de que Miluda está morta. Em seguida Ramza e Delita chegarão ao esconderijo, iniciando uma batalha onde Ramza explicará que Teta não é uma Beoulve.

Esta batalha será um pouco difícil caso não tenha evoluído seus personagens. Tente atacar Wiegaf com tudo que tiver e ele fugirá.



PARTE-H Voltando aos tempos atuais

Mas antes contará que o seqüestro do Marquês foi uma armadilha para criar um conflito, mas Ramza não acredita que seu irmão Dycedarg tenha tramado isso. Delita não encontrará sua irmã e ficará muito triste.

Após a batalha, compre novos itens e equipamentos, depois siga para o Fort Zeakden. Chegando lá, Wiegaf estará usando a irmã de Delita como escudo contra Albus e Zalbag. Delita e Ramza chegarão em seguida, para ver Zalbag mandar Albus matar Teta e Wiegaf.

Zalbag irá embora e você enfrentará Albus e alguns guerreiros, Delita estará furioso e ameaçará Ramza por enganá-lo.

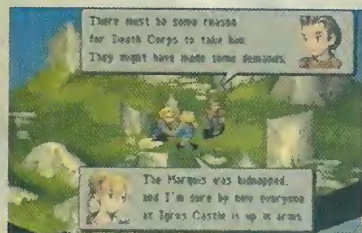
Ao vencer a batalha, o lugar começará a explodir e Ramza verá Delita desaparecer na explosão, pensando que ele morreu. Assim termina o primeiro capítulo e as lembranças de Ramza a respeito de Delita.



PARTE-C O resgate do Marquês Gustav

Para ganhar esta batalha você não poderá deixar que Albus morra (escolha a segunda opção preferencialmente).

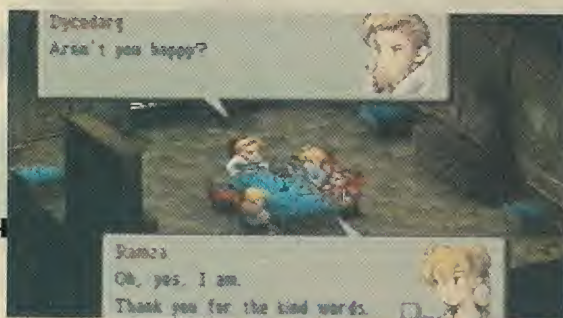
Mantenha um Chemist perto de Albus para usar itens de cura se necessário. Vencendo esta batalha, Albus se apresentará e ficará muito feliz ao saber que Ramza é da família



Beoulve e pedirá sua ajuda para resgatar o Marquês Gustav, que foi raptado pela Death Corps.

Sua próxima parada será no **Igras Castle**, onde acontecerá uma conversa com Dycdarg, que o enviará para encontrar o Marquês Gustav. Antes Ramza se encontrará com seus irmãos **Zalbag** e **Alma**, e Teta a irmã de Delita.

Ao voltar para a tela do mapa, compre novos itens (Potions e Phoenix Downs).



PARTE-D Conflito com o líder dos Death Corps

Aproveite para evoluir seus personagens e aprender o máximo de habilidades com os Chemists. Feito isso, vá para Sweegy Woods. Nas batalhas a seguir, os personagens Delita e Albus serão controlados pelo computador e você controlará o resto do grupo. Esta batalha será fácil, mantenha seus personagens juntos e ataque os inimigos com tudo.

Depois vá para Dorter Trade City, onde

haverá um **cavaleiro** procurando por Gustav. Delita reconhecerá o homem, trata-se de Wieggraf, líder dos Death Corps. Esta batalha será um pouco difícil, portanto é bom você já ter evoluído seus personagens.

Vencendo a batalha, **Albus** interrogará um prisioneiro para saber o que Wieggraf procura e onde ele está. Depois evolua seus personagens e atualize seus equipamentos. Então vá para o Zeklaus Desert.



PARTE-E O novo confronto com Wieggraf

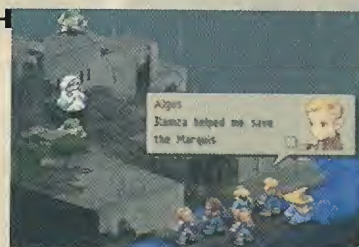
Ramza e seus amigos encontrarão membros da Death Corps conversando. Leve alguns Archers para facilitar a batalha, em seguida surgirá uma cena com **Wieggraf** libertando Gustav. Ramza chegará em seguida e deixará Wieggraf ir embora, já que ele libertou

Gustav e mostrou que os Death Corps não foram os responsáveis.

Feito isso, volte para o Igras Castle. Chegando lá, Dycdarg pedirá explicações pelas atitudes de Ramza e Delita tentará assumir a culpa. Também aparecerá Larg, um estranho

que terá uma conversa estranha com Dacydarg, após enviar Ramza ao Thieves Fort.

Chegando ao **Thieves Fort**, você encontrará um bando de ladrões tramando um seqüestro. Para vencer esta batalha, derrote a líder Miluda (ela é irmã de Wieggraf).



CAPÍTULO I: THE MEAGER

A guerra dos leões

Ao começar a aventura, você poderá escolher seu nome, o mês e o dia em que nasceu. A aventura terá início dentro do Orbonne Monastery, com a princesa **Ovelia** e sua escolta de cavaleiros. Ao acabar de rezar, uma guerreira entra ferida no recinto para avisar que um bando de cavaleiros estão querendo invadir o lu-



gar. A guerreira Agrias defenderá a princesa, juntamente com o mercenário Gafgarion, Ramza (você) e alguns cavaleiros. **Ramza**

está para se tornar um cavaleiro e nesta batalha você apenas o controlará. Fique distante dos inimigos e jogue pedras se possível. Gafgarion e Agrias praticamente cuidarão dos inimigos.



PARTE-A Memórias de uma guerra

Ao vencer esta batalha, todos descobrem que era apenas uma distração para o cavaleiro Delita seqüestrar a princesa Ovelia. Ramza conhece **Delita** e se lembra do que aconteceu no passado, dando início ao primeiro capítulo do jogo.



Este primeiro capítulo será todo baseado nas lembranças de Ramza, de quando ele ainda treinava na **academia** militar para tornar-se um cavaleiro junto com seu amigo Delita. Na época, muitos recrutas estavam sendo convocados para participar do final da guerra dos cinquenta anos. Essa guerra deixou milhares de pessoas desabrigadas, famintas e sem dinheiro, ocasionando rebeliões nas cidades.

A primeira missão de Ramza e seus amigos é acabar com os ladrões na cidade. Você



automaticamente se unirá a quatro personagens da profissão Squire e dois Chemists (descreveremos estes personagens apenas pelo nome de suas profissões).

PARTE-B Iniciando a caçada aos traidores

Monte sua equipe para ter sua primeira batalha controlando todos os personagens. Aproveite para se familiarizar com o sistema de batalha e ações do jogo. Lembre-se sempre desta regra, procure atacar primeiro os inimigos que possuem ataques de longa distância e então os mais fortes.

Vencendo a primeira **batalha**, você receberá dinheiro e possivelmente alguns itens. Em



seguida será enviado para a tela do **mapa**. Todas as vezes que vencer uma batalha ou cumprir um evento, salve seu progresso no jogo. Também atualize a evolução de seus personagens na opção Formation. Entre em Goriland Magic City para comprar itens e equi-

pamentos no Shop, em seguida vá para Mandalia Plains, onde Ramza terá uma lembrança de seus irmãos e ele ao lado de seu pai no leito de morte. Ao final desta lembrança, entre em Mandalia Plains para encontrar uma pessoa sendo atacada por bandidos.



GEOMANCER

Esta profissão incorpora um pouco de habilidades Monk, além de magias usando os elementos do ambiente. Você poderá usar ataques fortes tanto físicos quanto mágicos.

• **Requerimentos:** Monk Lv.3 • **Armas:** Sword, Axe • **Armaduras:** Shield, Hat, Clothes, Robe



Habilidades

Pitfall (impedir inimigo de se mover)
 Water Ball (magia com água)
 Hell Ivy (paralisar)
 Carve Model (petrificar)
 Local Quake (magia com terra)
 Kamaitachi (magia com vento)
 Demon Fire (magia de fogo)
 Quicksand (magia de areia)
 Sand Storm (magia de vento média)
 Blizzard (magia de gelo)
 Gusty Wind (magia de vento forte)
 Lava Ball (morte instantânea com fogo)
 Counter Flood (contra-atacar com magia)
 Attack UP (aumentar força das magias)
 Any Ground (andar em qualquer terreno)
 Move on Lava (andar sobre a lava)

MIME

Esta profissão tem seus altos e baixos, mas pode ser de grande utilidade quando usada sabiamente. Os Mimes imitam os outros personagens e se você estiver com diferentes classes, poderá usar diferentes tipos de ataques ou magias de cura e beneficiar seus personagens no campo de batalha. Por exemplo, se você deixar um Mime atrás de um de seus personagens que esteja morrendo e usar um outro personagem para curar um outro aliado na sua frente, o Mime fará a mesma coisa.

• **Requerimentos:** Squire Lv.8, Chemist Lv.8, Summoner Lv.4, Mediator Lv.4, Geomancer Lv.4, Lancer Lv.4 • **Armas:** nenhuma • **Armaduras:** nenhuma



MONK

Esta é uma profissão vantajosa, pois ao invés de armas, o personagem usa os punhos e pode causar grandes danos aos inimigos. Você terá ataques de curta e longa distância, além de poder curar seus aliados.

• **Requerimentos:** Knight Lv.2 • **Armas:** nenhuma • **Armaduras:** nenhuma



Habilidades

Spin Fist (atacar em todas as direções)
 Repeating Fist (múltiplos socos)
 Wave Fist (soco à longa distância)
 Earth Slash (ataque com terra)
 Secret Fist (pode causar sentença de morte)
 Stigma Magic (anular status negativos)
 Chakra Restaura (encher HP e MP)
 Revive (ressuscitar personagem)
 HP Restore (encher HP ao fraquejar)
 Counter (contra-atacar)
 Hamedo (atacar após ser atacado)
 Martial Arts (ataque mais forte sem armas)

MEDIATOR

Esta profissão tem duas funções de grande utilidade: recrutar monstros e usar armas de fogo. Você poderá negociar com inimigos, podendo ganhar dinheiro.

• **Requerimentos:** Oracle Lv.2 • **Armas:** Knife, Gun • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



Habilidades

Invitation (inimigo luta ao seu lado)
 Persuade (impedir a vez de alguém atacar)
 Praise (aumentar bravura)
 Threaten (diminuir bravura)
 Preach (aumentar fé)
 Solution (diminuir fé)
 Death Sentence (causar sentença de morte)
 Negotiate (receber dinheiro do inimigo)
 Insult (faz alvo só atacar e perseguir)
 Mimic Daravon (faz inimigo dormir)
 Finger Guard (protege da habilidade Talk)
 Equip Gun (equipar arma de fogo)
 Train (recrutar inimigos com pouco HP)
 Monster Talk (falar com monstros)

ORACLE

Esta profissão permite usar ataques mágicos que causam status negativos nos inimigos. Por outro lado suas magias usam muito MP e demoram um pouco a serem usadas.

- **Requerimentos:** Priest Lv.2 • **Armas:** Staff, Rod, Stick, Dictionary
- **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



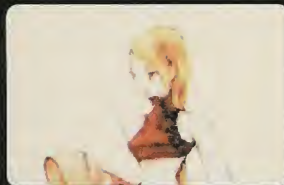
Habilidades

Blind	(cegar o inimigo)
Spell Absorb	(roubar MP)
Life Drain	(roubar HP)
Pray Faith	(diminuir fé)
Doubt Faith	(diminuir bravura)
Zombie	(tornar morto-vivo)
Silence Song	(silenciar inimigo)
Blind Rage	(faz alvo só atacar e perseguir)
Foxbird	(diminuir bravura)
Confusion Song	(deixar confuso)
Dispel Magic	(cancelar magias positivas)
Paralyze	(impedir inimigo de atacar)
Sleep	(faz inimigo dormir)
Petrify	(petrificar)
Absorb UsedMP	(ganhar MP do inimigo)
Defense UP	(diminuir danos físicos)
Any Weather	(ignorar efeitos do ambiente)
Move-MP Up	(encher MP ao se mover)

DANCER

Esta é uma profissão exclusiva para mulheres, oferecendo ataques mágicos e habilidades um pouco melhores que a profissão Bard.

- **Requerimentos:** Geomancer Lv.4, Lancer Lv.4 • **Armas:** Instrumentos mágicos • **Armaduras:** Hat, Clothes



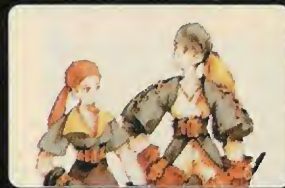
Habilidades

Witch Hunt	(diminuir MP do inimigo)
Wiznaibus	(diminuir HP do inimigo)
Slow Dance	(diminuir velocidade)
Polka Polka	(diminuir ataques físicos)
Disillusion	(diminuir ataques mágicos)
Nameless Dance	(alinhamento de status)
Last Dance	(esvazia CT do inimigo)
A Save	(aumentar força quando atacado)
Brave Up	(aumentar bravura quando atacado)
Jump+3	(pular três vezes mais alto)
Fly	(flutuar)

THIEF

Com esta profissão você poderá roubar equipamentos, dinheiro e experiência dos inimigos, mas você terá que se expor aos inimigos.

- **Requerimentos:** Archer Lv.2 • **Armas:** Knife • **Armaduras:** Hat, Clothes



Habilidades

Gil Taking	(roubar dinheiro)
Steal Heart	(dominar inimigo do sexo oposto)
Steal Helmet	(roubar elmo)
Steal Armor	(roubar armadura)
Steal Shield	(roubar escudo)
Steal Weapon	(roubar arma)
Steal Accessory	(roubar acessórios)
Steal Exp	(roubar experiência)
Caution	(se defender quando atacado)
Gilgame Heart	(ganhar dinheiro com dano)
Catch	(agarrar itens arremessados)
Secret Hunt	(pegar pele de monstros)
Move+2	(dois passos a mais na batalha)
Jump+2	(alçar lugares altos na batalha)

NINJA

Esta profissão é uma das melhores, pois além de assegurar ataques físicos poderosos e permite arremessar armas e objetos contra inimigos.

- **Requerimentos:** Archer Lv.3, Thief Lv.4, Geomancer Lv.2 • **Armas:** Knife, Ninja Sword, Hammer • **Armaduras:** Hat, Clothes



Habilidades

Shuriken	(jogar shuriken)
Ball	(jogar bolas mágicas)
Knife	(jogar faca)
Sword	(jogar espada)
Hammer	(jogar martelo)
Katana	(jogar katana)
Ninja Sword	(jogar espada ninja)
Axe	(jogar machado)
Spear	(jogar lança)
Stick	(jogar vara de condão)
Knight Sword	(jogar espada de cavaleiro)
Dictionary	(jogar dicionário)
Sunken State	(ficar invisível quando acertado)
Abandon	(aumenta chance de esquiva)
Two Swords	(equipar duas espadas)
Move in Water	(andar sobre a água)

PRIEST

Esta profissão utiliza a magia branca para auxiliar seus aliados. Quando possível, leve um personagem com esta profissão e mantenha-o na retaguarda.

• **Requerimentos:** Chemist Lv.2 • **Armas:** Staff • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



Habilidades

Cure (encher pouco HP)
Cure 2 (encher médio HP)
Cure 3 (encher muito HP)
Cure 4 (restaura HP)
Raise (ressuscitar personagem)
Raise 2 (ressuscitar personagem com HP)
Reraise (ressuscitar automaticamente)
Regen (encher HP aos poucos)
Protect (proteção contra ataques)
Protect 2 (maior proteção contra ataques)
Shell (proteção contra magias)
Shell 2 (maior proteção contra magias)
Wall (proteção contra ataques e magias)
Esuna (anular status negativos)
Holy (atacar com magia sagrada)
Regenerator (usar Regen quando atacado)
Magic DefendUP (reduz ataque mágico)

SQUIRE

Uma das profissões básicas do jogo que oferece boas habilidades. Suas vantagens são em ataques próximos ao inimigo. Procure aprender as

Skills de batalha o quanto antes, especialmente com o personagem Ramza, pois você poderá aprender uma Skill secreta com ele.

• **Requerimentos:** nenhum • **Armas:** Knife, Sword, Axe, Hammer • **Armaduras:** Hat, Clothes



Habilidades

Accumulate (aumentar ataque)
Dash (empurrar inimigo)
Throw Stone (jogar pedra)
Heal (anular Dark, Silence e Poison)
Counter Tackle (contra-atacar)
Equip Axe (equipar machado)
Monster Skill (habilidade de monstros)
Defend (amenizar danos)
Gained Jp UP (ganhar mais Job Points)
Move+1 (um passo a mais na batalha)

<12> HP MP CT LV Exp SP PA >12>

HP 209/209 HP 176/176 HP 180/180 HP 090/090
HP 172/172 HP 134/134 HP 216/216

SUMMONER

Esta profissão permite evocar criaturas místicas que causam grandes danos ou até mesmo curam vários personagens ao mesmo tempo.

Procure aprender todas as habilidades para aprender uma evocação secreta.

• **Requerimentos:** Time Mage Lv.2 • **Armas:** Staff, Rod • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



Habilidades

Moogle (encher 30 HP)
Shiva (ataque de gelo)
Ramuh (ataque de relâmpago)
Ifrit (ataque de fogo)
Titan (ataque de terra)
Golem (evita ataques físicos)
Carbunkle (reflete ataques mágicos)
Bahamut (super ataque mágico)
Odin (super ataque mágico)
Leviathan (ataque de água)
Salamander (super ataque de fogo)
Sif (impossibilita o inimigo de usar magia)
Fairy (encher muito HP)
Lich (causa o status Darkness)
Cyclops (super ataque mágico)
Zodiac (a mais poderosa evocação)
MP Restore (encher MP quando fraquejar)
Half of MP (reduzir gasto MP)

<12> HP MP CT LV Exp SP PA >12>

HP 209/209 HP 176/176 HP 180/180 HP 090/090
HP 172/172 HP 134/134 HP 216/216

TIME MAGE

Esta profissão permite mexer com o tempo, baixando a velocidade ou mesmo parar os inimigos, ou aumentar a velocidade dos aliados.

• **Requerimentos:** Wizard Lv.2 • **Armas:** Staff • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



Habilidades

Haste (mais rápido)
 Haste 2 (mais rápido por mais tempo)
 Slow (deixar lento)
 Slow 2 (deixar lento por mais tempo)
 Stop (paralisar)
 Don't Move (deixar imóvel)
 Float (flutuar)
 Reflect (refletir magias)
 Quick (atacar mais rápido)
 Demi (causar dano de 1/2 HP)
 Demi 2 (causar dano de 3/4 HP)
 Meteor (evocar um meteoro)
 Critical Quick (atacar mais rápido ao fraquejar)
 MP Switch (só perder MP ao receber golpe)
 Short Charge (carregar mais rápido)
 Teleport (se teletransportar)
 Float (flutuar)

BARD

Esta é uma profissão exclusiva para homens, oferecendo ataques mágicos que beneficiam seus aliados.

• **Requerimentos:** Summoner Lv.4, Mediator Lv.4 • **Armas:** Instrumentos musicais • **Armaduras:** Hat, Clothes



Habilidades

Angel Song (encher MP)
 Life Song (encher HP)
 Cheer Song (aumentar velocidade)
 Battle Song (aumentar força de ataques)
 Magic Song (aumentar poder da magia)
 Nameless Song (usar várias magias)
 Last Song (enche o CT)
 MA Save (aumentar poder quando acertado)
 Face Up (aumentar fé contra magia)
 Move+3 (andar três vezes mais)
 Fly (flutuar)



CALCULATOR

Esta profissão exigirá cálculos no campo de batalha, mas que são de grande utilidade para causar grandes danos a vários inimigos ao mesmo tempo.

• **Requerimentos:** Priest Lv.4, Wizard Lv.4, Time Mage Lv.2 • **Armas:** Stick, Dictionary • **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



Habilidades

CT (cálculo com CT do inimigo)
 Level (cálculo com Lv. do inimigo)
 Exp (cálculo com Exp. do inimigo)
 Height (cálculo com altura do terreno)
 Prime Number (usa número primário)
 5 (atinge números múltiplos de 5)
 4 (atinge números múltiplos de 4)
 3 (atinge números múltiplos de 3)
 Distribute (usar HP extra para a equipe)
 Damage Split (causar metade de dano)
 Gained Exp UP (receber mais Exp.)
 Move-Get Exp (receber Exp. ao andar)
 Move-Get JP (ganhar JP ao andar)

ARCHER

Os arqueiros são de grande utilidade em batalha, contra inimigos fortes. Você poderá atacá-los à longa distância e com menos risco.

• **Requerimentos:** Squire Lv.2 • **Armas:** Bow, Crossbow • **Armaduras:** Shield, Hat, Clothes



Habilidades

Charge+1 (carregar mais de uma vez)
 Charge+2 (carregar mais de duas vezes)
 Charge+3 (carregar mais de três vezes)
 Charge+4 (carregar mais de quatro vezes)
 Charge+5 (carregar mais de cinco vezes)
 Charge+7 (carregar mais de sete vezes)
 Charge+10 (carregar mais de dez vezes)
 Charge+20 (carregar mais de vinte vezes)
 Speed Save (atacar mais rápido)
 Arrow Guard (anular danos com flechas)
 Equip Crossbow (equipar besta)
 Concentrate (não errar o ataque)
 Jump+1 (aumentar capacidade de pulo)
Obs.: quanto mais seu personagem carregar os ataques Charge, maior será o dano que ele causará.

KNIGHT

Uma profissão que permite usar armaduras e espadas poderosas. Suas habilidades possibilitam quebrar os equipamentos do inimigo, além de baixar sua resistência, força, inteligência e magia. Você terá que estar muito próximo do inimigo, ficando exposto a ataques.

- **Requerimentos:** Squire Lv.2 • **Armas:** Sword, Knight Sword
- **Armaduras:** Shield, Helmet, Armor, Robe



Habilidades

Head Break	(quebrar elmo do inimigo)
Armor Break	(quebrar armadura do inimigo)
Shield Break	(quebrar escudo do inimigo)
Weapon Break	(quebrar arma do inimigo)
Magic Break	(reduzir MP do inimigo)
Speed Break	(reduzir velocidade do inimigo)
Power Break	(reduzir força do inimigo)
Mind Break	(reduzir magia do inimigo)
Weapon Guard	(usar arma para defesa)
Equip Armor	(equipar armadura e elmo)
Equip Shield	(equipar escudo)
Equip Sword	(equipar espada)

SAMURAI

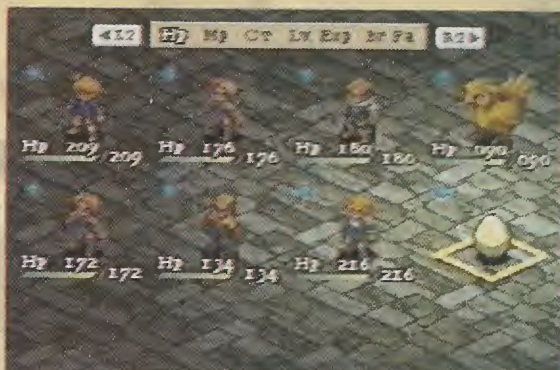
Esta profissão permite usar ataques extremamente fortes, além de magias poderosas. Mantenha um personagem com esta profissão para usar armas nas duas mãos.

- **Requerimentos:** Knight Lv.3, Monk Lv.4, Lancer Lv.2 • **Armas:** Katana
- **Armaduras:** Helment, Armor, Robe



Habilidades

Asura	(ataque mágico)
Koutetsu	(ataque mágico)
Bizen Boat	(reduzir MP do Inimigo)
Murasame	(auxiliar aliados)
Heaven's Cloud	(ataque mágico)
Kiyomori	(causa Protect e Shell)
Muramasa	(causa status negativos)
Kikuichimoji	(ataque mágico)
Masamune	(causa Regen e Haste)
Chirijiraden	(ataque mágico)
Meatbone Slash	(matar quando fraquejar)
Blade Grasp	(evita ataques físicos)
Equip Knife	(equipar katana)
Two Hands	(usar arma em duas mãos)
Walk on Water	(andar sobre a água)



WIZARD

Esta profissão permite usar magia negra para atacar seus inimigos. Mantenha os Wizards na retaguarda, pois sua defesa é baixa e seus ataques físicos são fracos.

- **Requerimentos:** Chemist Lv.2 • **Armas:** Rod
- **Armaduras:** Hat, Clothes, Robe



Habilidades

Fire	(magia de fogo fraca)
Fire 2	(magia de fogo média)
Fire 3	(magia de fogo forte)
Fire 4	(magia de fogo forte e maior)
Bolt	(magia de relâmpago fraca)
Bolt 2	(magia de relâmpago média)
Bolt 3	(magia de relâmpago forte)
Bolt 4	(magia de relâmpago forte e maior)
Ice	(magia de gelo fraca)
Ice 2	(magia de gelo média)
Ice 3	(magia de gelo forte)
Ice 4	(magia de gelo forte e maior)
Poison	(envenenar)
Frog	(transformar em sapo)
Death	(ataque mortal)
Flare	(grande explosão de fogo)
Counter Magic	(contra-atacar com magia)
Magic AttackUP	(aumentar força da magia)



CONHECENDO OS PERSONAGENS

PROFISSÕES E HABILIDADES

Cada personagem no jogo terá uma profissão e poderá habilitar outras, mas para isso você precisará evoluir as profissões que já estão disponíveis.

Quando habilitar uma nova profissão, você terá que aumentar seu nível (Lv.) para que outras sejam habilitadas. Mas você

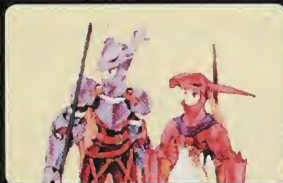
terá que evoluir determinadas profissões até certos níveis. Confira uma descrição de cada profissão, requerimentos necessários para habilitá-las, tipos de armas e armaduras que poderá usar com cada uma. **Obs.:** todas as profissões a seguir servirão para todos os personagens.



LANCER

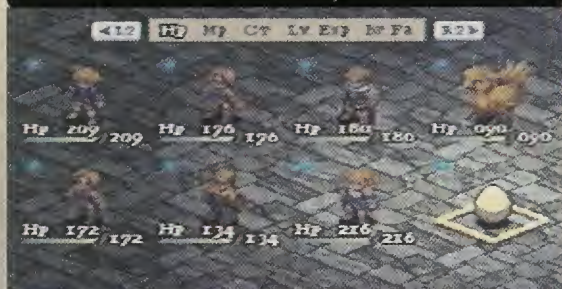
Esta profissão transforma o personagem em um guerreiro dragão de ataques poderosos. Suas habilidades são ataques de pulos e resistência.

• **Requerimentos:** Thief Lv.3 • **Armas:** Spear • **Armaduras:** Shield, Helment, Armor, Robe



Habilidades

Level Jump2	(ataque de pulo)
Level Jump3	(ataque de pulo)
Level Jump4	(ataque de pulo)
Level Jump5	(ataque de pulo)
Level Jump8	(ataque de pulo)
Vertical Jump2	(ataque de pulo)
Vertical Jump3	(ataque de pulo)
Vertical Jump4	(ataque de pulo)
Vertical Jump5	(ataque de pulo)
Vertical Jump6	(ataque de pulo)
Vertical Jump7	(ataque de pulo)
Vertical Jump8	(ataque de pulo)
Dragon Spirit	(usa Reraise quando atacado)
Equip Spear	(equipar lança)
Ignore Height	(ignora altura para atacar)
Obs.: quanto maior a Level Jump, maior será o dano que o ataque causará.	



CHEMIST

Uma das profissões básicas do jogo, muito necessária nos campos de batalha. Esta profissão permite usar itens de cura e de auxílio ao grupo à longa distância (você poderá arremessar o item no personagem que deseja ajudar).

• **Requerimentos:** nenhum • **Armas:** Knife, Gun • **Armaduras:** Hat, Clothes



Habilidades

Potion	(encher 30 HP)
Hi-Potion	(encher 70 HP)
X-Potion	(encher 150 HP)
Ether	(encher 20 MP)
Hi-Ether	(encher 50 MP)
Elixir	(encher todo HP e MP)
Antidote	(anular Poison)
Eye Drop	(anular Darkness)
Echo Grass	(anular Silence)
Maiden's Kiss	(anular Frog)
Soft	(anular Petrify)
Holy Water	(anular Undead e Blood Suck)
Remedy	(anular todos os status negativos)
Phoenix Down	(ressuscitar personagem)
Auto Potion	(usar Potion ao sofrer dano)
Throw Item	(joga itens mais longe)
Maintenance	(equipamentos inquebráveis)
Equip Change	(trocar equipamento em batalha)
Move-Find Item	(encontrar itens)



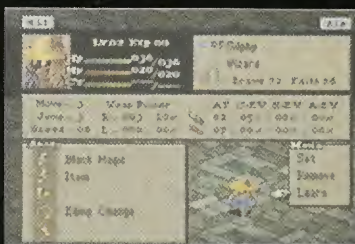
EQUIPANDO SEUS PERSONAGENS

Durante as batalhas você ganhará Job Points (JP) e Experiência (Exp.). Os Job Points servirão para você aprender as habilidades das profissões (Jobs) de seus personagens. Todas as vezes que ganhar uma batalha, abra o menu principal no mapa e entre na opção **Formation**. Aqui você poderá montar seus personagens adequadamente



para as batalhas, podendo mudá-los sempre que quiser ou quando trocar de profissão.

Dentro da opção **Formation**, aparecerá uma tela mostrando todos os seus personagens e suas descrições básicas. Apertando **L2** ou **R2**, você poderá ver a resistência de seu personagem (**HP**), uma barra com o total de Magic Points para usar magias (**MP**), uma barra que precisa ficar cheia para que o personagem possa atacar (**CT**), o nível e experiência atual do personagem (**Lv. Exp.**) e a



atual bravura e fé (**Br. Fa.**).

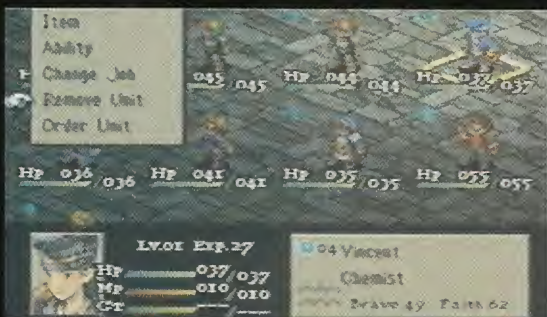
Selecione o personagem desejado e aperte **▲** para abrir um menu onde estarão as opções **Item** (onde você equipará o personagem), **Ability** (onde poderá equipar ou aprender novas habilidades), **Change Job** (trocar de profissão), **Remove Unit** (dispensar o personagem selecionado) e **Order Unit** (ordenar os personagens por alguma de suas qualidades). Confira a descrição das opções em **Dentro da opção Formation**.

DENTRO DA OPÇÃO FORMATION

• A opção Item

Ao entrar nesta opção, do lado esquerdo da tela você terá uma lista mostrando cinco partes do corpo do personagem onde poderá usar equipamento (mão esquerda, mão direita, cabeça, tórax e pés). Do lado direito você terá as opções **Equip** (você poderá equipar manualmente todo o corpo do seu personagem, selecionando a parte desejada), **Best** (o computador equipará o melhor equipamento que você tiver em seu estoque), **Remove** (tirar o equipamento escolhido do corpo do personagem) e **List** (uma lista com todos os equipamentos para todo corpo, juntamente com os itens usados em batalha).

Aperte **←** ou **→** para escolher o equipamento da parte do corpo desejado). **Obs.:** aperte **Select** sobre o equipamento desejado para saber suas qualidades, pois certos equipamentos podem ser fracos mas garantem imunidade contra muitos males, magias ou ataques que possa sofrer em batalha.



• A opção Ability

Ao entrar nesta opção, do lado esquerdo da tela você terá uma lista mostrando as habilidades definidas nas cinco partes de seu corpo (a primeira habilidade se refere à profissão que o personagem está usando). Você poderá usar diferentes habilidades, de diferentes profissões, em seu personagem caso já as tenha aprendido.

Do lado direito você terá as opções **Set** (onde você poderá escolher quatro das cinco partes do corpo para usar a habilidade desejada que já foi aprendida), **Remove** (remover a habilidade escolhida) e **Learn** (aprender as habilidades nas profissões).

Ao entrar na opção **Learn**, aparecerá uma lista com todas as profissões que o personagem tem disponível. No topo da lista você verá o nível da profissão (**Lv.**), a quantidade de Job Points usados para aprender (**Total**), a quantidade de Job Points que precisará (**Next**) e quantos Job Points possui (**JP**).

Escolhendo uma das profissões da lista, você terá as habilidades referentes àquelas quatro partes do corpo (aperte **←** ou **→** para mudar para a lista de habilidades da partes do corpo escolhida). Nas listas de habilidades,

Job	JP	Total	Next	JP
Knight	4	1450	1550	0500
Ability	JP	Total	Next	JP
Head Break	00	00	0300	
Arms Break	00	00	0400	
Shield Break	00	00	0300	
Weapon Break	00	00	0400	
Magic Break	00	00	0350	
Speed Break	00	00	Learned	
Power Break	00	00	Learned	
Mind Break	00	00	0350	

você terá a quantidade de Magic Points (**MP**) que a determinada habilidade precisa para ser usada, a velocidade (**Speed**) e quantos Job Points serão necessários para aprender a habilidade desejada (**JP**). Uma vez que aprender todas as habilidades de uma profissão, aparecerá uma estrela indicando que você se tornou um mestre. **Obs.:** nem todas as habilidades possuem especificação de velocidade ou gasto de Magic Points.

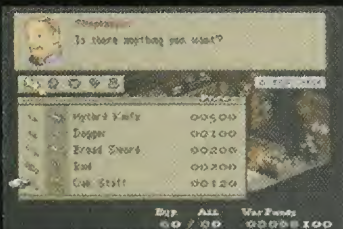
• A opção Change Job

Nesta opção aparecerá o personagem escolhido cercado por outras profissões que estejam disponíveis ou não, além de poder conferir seus níveis (**Lv.**). Apenas selecione a profissão desejada e confirme para seu personagem usá-la em batalha (aperte **L1** ou **R1** para mudar de personagem). **Obs.:** os personagens normais usarão a roupa de acordo com a profissão escolhida, porém os personagens principais permanecerão com suas roupas originais.

Caso haja alguma profissão não acessível, aperte **Select** sobre ela para saber detalhes de como habilitá-la.

EXPLORANDO CIDADES

Sempre que puder, visite as cidades ou castelos para atualizar seus equipamentos. Acessando estes lugares, aparecerão as opções **Bar**, **Shop**, **Soldier Office** e em alguns lugares você terá também a opção **Fur Shop**.



- No **Bar** você encontrará as opções **Rumor** (onde poderá saber sobre acontecimentos do enredo, acrescentando neste maiores detalhes) e **Leave Bar** (voltar ao mapa). A opção **Proposition** se tornará acessível no segundo capítulo do jogo. Aqui você poderá fazer seus personagens trabalharem para ganhar dinheiro, **JP** (Job Points) e encontrar tesouros.

Se você aceitar o trabalho, poderá deixar de um a três personagens, mas estes ficarão fora de seu grupo por alguns dias, os quais você definirá. Alguns destes trabalhos exi-

gem que seus personagens estejam com as profissões adequadas, mas isso serve para ganhar mais dinheiro.

Feito isso, volte para o mapa e se movimente de um local para outro, o que equivale a um dia cada movimento. Quando completar a jornada no mapa, volte ao bar e examine a opção **Report Job** para saber o resultado do trabalho. Encontrar tesouros acrescenta outro detalhe ao jogo, pois você terá um ranking de caçador de tesouros. Quanto mais tesouros encontrar, ganhará mais dinheiro e saberá de maiores detalhes do enredo.

- No **Shop** você poderá comprar todos os tipos de equipamentos para seus personagens. Ao entrar você terá um menu com as opções **Buy** (comprar), **Seel** (vender) e **Fitting Room** (provar). Entrando na opção **Buy**, você poderá comprar diversos itens e equipamentos que serão mostrados em uma lista (coloque para os lados para ter acesso a diferentes tipos de equipamento).

Na opção **Seel** você poderá vender itens que não tenham mais serventia, en-

quanto na opção **Fitting Room** você poderá equipar todas as partes do corpo de seu personagem.

Ao escolher o personagem que deseja comprar equipamentos, aparecerá um menu com as opções **Try it on** (você equipa manualmente os tipos de armaduras, armas e acessórios), **Best fit** (equipa automaticamente o que pode ser bom para seu personagem), **Quit fitting** (cancela a compra do equipamento desejado) e **Sell** (vender). Vale lembrar que em cada **Shop** das cidades o vendedor oferece equipamentos diferentes e alguns para profissões específicas. Portanto procure visitar diferentes cidades para comprar novos equipamentos.

- Entrando no **Soldier Office**, você poderá recrutar um personagem homem ou mulher para seu grupo pagando um determinado valor. Aparecerá um menu com as opções **Male fighter** (guerreiro masculino), **Female fighter** (guerreiro feminino) e **Change name** (mudar nome de monstros).



O CAMPO DE BATALHA

Durante a batalha você estará em cima de uma plataforma flutuante que simulará o campo de batalha. Quando for movimentar um de seus personagens, aparecerá um menu com as opções **Move** (movimentar), **Act** (ação), **Wait** (esperar), **Status** (ver todos os detalhes de seu personagem) e **Auto-Battle** (onde poderá definir a função do personagem para o computador controlar para você).

Ao acessar a opção **Act**, aparecerá outro menu com as opções **Attack** (fazer seu personagem atacar o alvo escolhido) e duas outras que dependerão da profissão que o personagem estiver. No **Auto-Battle**, você poderá escolher entre **Fight for life** (o personagem lutará para se salvar), **Protect allies** (auxiliará seus aliados), **Save fading life** (ajudar os aliados que estão morrendo) ou **Run like a rabbit** (fugir dos inimigos).

No campo de batalha, quando você for atacar um inimigo, sobre o box de seu personagem aparecerão algumas especificações importantes. A primeira delas será uma numeração indicando a quantidade de dano que causará no inimigo (se houver um símbolo de +, significa que você aumentará o HP do inimigo). Ao lado da numeração haverá uma porcentagem que indicará as chances de acertá-lo. Se estas especificações estiverem em 00, significa que não atingirá o alvo. O terreno do campo de batalha será muito importante, pois ele pode facilitar ou dificultar a batalha. Haverá um marcador no canto superior direito que indicará a altura de cada parte do terreno, identificado pela letra **H** (Height ou altura).

Dependendo da profissão usada e das habilidades, tanto você quanto o inimigo terão vantagens e desvantagens, principalmente por haver armadilhas em alguns campos de batalha. Se você estiver andando por água, abaixo do marcador de altura aparecerá a profundidade (Depth). **Obs.:** nunca deixe seus personagens em profundidade 2, ou eles não poderão executar suas ações ou se defender.



COMANDOS GERAIS

• Comandos no mapa

- ↑↓←→ Movimentar cursor
- Olhar todo o mapa
- X Cancelar
- ▲ Abrir menu principal
- Confirmar
- L1 ou R1 .. Distanciar ou aproximar o mapa
- Start Abrir menu principal
- Select Ajuda

Mantendo o ■ pressionado, você poderá movimentar o cursor em todo o mapa. Abrindo o menu principal do mapa, você terá as opções **Move** (escolhe uma localidade que queira ir), **Formation** (onde poderá preparar seus personagens), **Brave Story** (aqui você poderá se inteirar com o enredo do jogo, sabendo detalhes de todos os personagens que aparecerem no jogo, os tesouros que encontrou e profissões), **Tutorial** (uma aula prática do sistema de batalha do jogo), **Data** (onde poderá salvar seu progresso) e **Option** (alterar layouts, velocidade das conversações e mensagens que aparecerão no jogo).

rar layouts, velocidade das conversações e mensagens que aparecerão no jogo).

• Seleção de personagens para a batalha

- ↑↓←→ Movimentar cursor
- Mostrar Status do personagem
- X Cancelar
- Confirmar
- L1 ou R1 ... Mostrar personagens a escolher
- Start Começar a batalha
- Select Ajuda

• Comandos em batalha

- ↑↓←→ Movimentar cursor
- Identificar amigos e inimigos
- X Cancelar ou estudar campo de batalha
- ▲ Submenu de batalha
- Ação
- L1 Rotacionar câmera para a esquerda
- L2 Distanciar ou aproximar visão
- R1 Rotacionar câmera para a direita

- R2 Descer ou subir visão
- Start Escolher um personagem
- Select Ajuda

Alguns botões merecem atenção quando estiver no campo de batalha. Mantenha o ■ pressionado para identificar seus aliados e inimigos (os personagens que brilharem em azul são seus amigos e os vermelhos são inimigos).

Se deixar o cursor sobre qualquer personagem no campo de batalha e apertar X sobre ele, você verá o terreno no qual ele poderá se mover. Apertando o ▲, terá acesso a um submenu onde terá as opções **AT** (a ordem em que todos os personagens terão sua vez de atacar) e **Unit List** (poderá conferir todos os detalhes dos personagens do campo de batalha). Apertando o **Start**, você poderá escolher qualquer personagem para ver seus detalhes. Apertando **Select**, você terá ajuda para identificar cada ação que fizer.

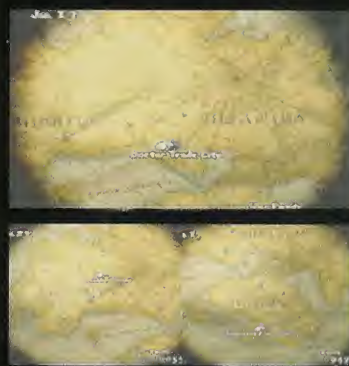
CONCEITOS BÁSICOS

ANDANDO NO MAPA DO MUNDO

O mapa em FFT é bem objetivo e todos os caminhos são interligados. Todas as localidades no mapa são pontos, os maiores são as cidades enquanto os menores são áreas onde você poderá batalhar, mas haverá algumas exceções.

Para andar pelo mapa, você será obrigado a habilitar os caminhos, ou seja, vencer

batalhas ou visitar cidades. De início, todas as localidades do mapa estarão na cor vermelha, indicado que aí ocorrerá uma batalha ou acontecerá uma cena quando você passar por lá. Ao vencer uma batalha ou ver uma cena do enredo, o ponto se tornará verde. No caso das cidades, elas ficarão azuis e você não terá que enfrentar batalhas nes-



tes locais. Haverá locais de batalha que estarão na cor azul e você pode pisar nele sem ter que batalhar.

Note que no canto superior esquerdo do mapa você terá um marcador de meses e dias, que serão de grande importância no segundo capítulo. No canto inferior direito estará o total de dinheiro que você acumulou, o qual usará para comprar equipamentos e itens para seus personagens.



FINAL FANTASY TACTICS

A VERDADE SOBRE A LENDA DOS ZODIAC BRAVES

Diz uma antiga lenda que a deusa Ajora seria o ser capaz de criar um mundo perfeito, mas diferentes forças criaram uma grande guerra entre deuses. Esta batalha terminou com o fim da deusa Ajora, graças aos doze lendários Zodiac Braves.

Foram então criadas as doze pedras do zodiaco, onde a força dos doze Zodiac Braves foram aprisionadas. Tempos depois esta história passou a ser conhecida apenas como sendo uma lenda contada nas Igrejas. Mas uma das pedras acabou sendo descoberta, contando que o grande poder dos doze guerreiros poderia ressuscitar a deusa Ajora, mas muito sangue inocente poderia ser derramado em função de tal fato.

Algum tempo depois, diferentes reinos entram em conflito misteriosamente, gerando uma longa guerra onde milhares de pessoas perderam suas vidas nos campos de batalha. A riqueza dos reinos estava se perdendo na compra de armas e mantimentos. Era o começo de uma era negra, que durou cinquenta anos.

Quase no fim desta guerra, novos conflitos ameaçam os reinos e o seqüestro da



princesa Ovelia seria o principal motivo para a guerra continuar. Diante de tantas ameaças está a família Beoulve, que pretende finalizar a guerra após muitos anos de combate.

Nesta aventura você será o destemido Ramza Beoulve, que apesar de ser um aprendiz de cavaleiro acaba por assumir a grande

responsabilidade de descobrir os traidores que deram início à guerra e resgatar sua irmã Alma, a reencarnação da deusa Ajora.

Ramza estará entre mentiras e verdades, onde todos são suspeitos, inclusive seus irmãos, dos quais acaba descobrindo que um deles é um grande traidor que pretende prolongar a guerra para criar o mundo dos deuses ressuscitando a deusa Ajora.

